REFERENZKARTE

Die Siedler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Für den reibungslosen Ablauf des Spiels 'DIE SIEDLER' benötigen Sie folgende Hardware-Ausrüstung:

- einen 100% IBM(TM) kompatiblen Computer mit 386-, 486- oder Pentium™-Prozessor,
- eine VGA kompatible Graphikausrüstung,
- mindestens 4 Megabyte Arbeitsspeicher,
- mindestens 5 Megabyte freien Festplattenspeicher,
- eine Maus.

Für den 2-Spieler-Modus wird zusätzlich folgende Hardware benötigt:

- ein Gameport (ist gewöhnlich in der Soundkarte integriert)
- ein Joystick

Möchten Sie 'DIE SIEDLER' in SVGA-Qualität spielen, benötigen sie außerdem:

- eine VESA-kompatible Graphikkarte, oder alternativ dazu eine SVGA-Graphikkarte in Verbindung mit einem VESA-Treiber (siehe SOFTWARE-ANFORDERUNGEN)

Folgende Soundkarten werden unterstützt:

- Adlib Music Synthesizer Card™
- Adlib Gold Music Synthesizer Card™
- Creative Labs Soundblaster™
- Creative Labs Soundblaster Pro™
- IBM internal speaker
- Media Vision Pro Audio Spectrum 8™
- Media Vision Pro Audio Spectrum Plus / 16™
- Roland MT 32™ und Kompatible
- General MIDI
- Tandy 3-Voice™ internal sound

SOFTWARE-ANFORDERUNGEN

Um 'DIE SIEDLER' spielen zu können, benötigen Sie folgende Software:

- MS-DOS
- einen Maustreiber

REFERENZKARTE

Wenn Sie 'DIE SIEDLER' in SVGA-Qualität spielen möchten und Sie keine VESA-kompatible Graphikkarte besitzen, benötigen sie einen entsprechenden VESA-Treiber. Dieser wird gewöhnlich auf den Installations-Disketten der Graphikkarte mitgeliefert.

INSTALLATION

Vorbereitungen zur Installation

Bevor Sie 'DIE SIEDLER' installieren, stellen Sie bitte sicher, daß sie mit folgender Konfiguration des Betriebssystems arbeiten:

Datei CONFIG.SYS

Das Programm 'DIE SIEDLER' benötigt keine Enträge in der Datei CONFIG.SYS.

Datei AUTOEXEC.BAT:

Die Datei AUTOEXEC.BAT muß auf jeden Fall einen Maustreiber installieren. Dies geschieht mit folgendem Eintrag:

C:\DOS\MOUSE

Wenn sich Ihr Maustreiber in einem anderem Verzeichnis befindet, müssen sie den entsprechenden Pfad ändern.

Wenn Sie 'DIE SIEDLER' im hochauflösenden Videomodus spielen möchten und keine VESA-kompatible Graphikkarte haben, müssen Sie zusätzlich einen entsprechenden Software-Treiber installieren.

Wenn sich der Treiber 'OTIVESA.EXE' im DOS-Verzeichnis befindet, müssen Sie folgende Zeile in die AUTOEXEC.BAT aufnehmen.

C:\DOS\OTIVESA

Außer diesen beiden Zeilen werden in der Datei AUTOEXEC.BAT keine weiteren Einträge vorausgesetzt.

Es wird empfohlen, auf alle weiteren Treiber zu verzichten, um möglichst viele eventuell auftretende Probleme zu vermeiden.

Installation

In allen folgenden Texten bedeutet <RETURN>, daß Sie die Taste RETURN drücken müssen.

Das Kopieren des Spiels auf Ihre Festplatte

Legen Sie die Diskette 'DIE SIEDLER Disk #1' in Ihr Diskettenlaufwerk. Wechseln Sie zu dem Laufwerk, in dem sich die Diskette befindet.
Zum Beispiel:
A: <RETURN>

Geben Sie ein:
INSTALL <RETURN>

Nachdem das Installationsprogramm gestartet ist, werden Sie gefragt, wohin sie 'DIE SIEDLER' installieren möchten. Drücken Sie <RETURN>, um den Vorschlag beizubehalten, oder geben Sie einen anderen Pfad ein und drücken dann <RETURN>.
In dem jetzt erscheinenden Menu drücken Sie bitte die Taste <1> um die Installation zu starten, oder <ESC> um die Installation abzubrechen.
Das Installationsprogramm teilt Ihnen dann mit, wieviel Speicherplatz auf der Festplatte noch frei ist, und wieviel Speicherplatz von 'DIE SIEDLER' belegt werden wird. Drücken Sie die <RETURN> Taste und beantworten Sie die anschließende Frage mit <J>.
Von Zeit zu Zeit werden Sie aufgefordert die jeweils nächste Diskette in Ihr Laufwerk zu legen.
Bestätigen Sie das Einlegen der geforderten Diskette bitte mit <RETURN>.

Das Anpassen an Ihre Hardware

Nachdem alle benötigten Dateien auf Ihre Festplatte kopiert wurden, erscheint automatisch der SETUP-Bildschirm. Hier geben Sie Informationen über ihre Hardwarekonfiguration ein.
Stellen Sie zunächst bitte im oberen Teil Ihre verwendeten Soundkarten ein. 'DIE SIEDLER' unterstützt jeweils eine Karte für FM (d.h. für Musik) und eine für FX (d.h. für Geräuscheffekte). Natürlich kann auch eine Karte gleichzeitig beides unterstützen (das ist der Normalfall).
Auf der linken Seite des Schirms wird eingestellt, welche Karte Sie für FM-Musik verwenden und auf der rechten Seite, welche Karte die FX-Effekte erzeugt. Wählen Sie

bitte das große Eingabefeld oben links, das den Kartennamen für die FM-Musikkarte enthält, mithilfe der Cursortasten an.
Durch wiederholtes Drücken von <RETURN> erscheinen in diesem Feld alle von 'DIE SIEDLER' unterstützten Soundkarten. Drücken Sie so oft, bis Ihre Soundkarte angezeigt wird.
Sollten die Einstellungen auf Ihrer Soundkarte von den angezeigten Standardwerten abweichen, so tragen Sie die für Ihre Karte zutreffenden Werte in die entsprechenden Felder ein. Ziehen Sie hierzu das Handbuch Ihrer Soundkarte zu Rate.
Wählen Sie nun den darunterliegenden Aktivierungsknopf und drücken Sie <RETURN>, so daß dort ON erscheint. Ihre Soundkarte ist nun aktiviert.Wollen Sie später auf Geräusche oder Musik verzichten, so können Sie den Aktivierungsknopf jederzeit wieder auf OFF stellen.
Wiederholen Sie nun den Vorgang auf der rechten Seite für die FX-Geräuschausgabe.
Die beiden Einträge für CD-ROM und NETZWERK werden von 'DIE SIEDLER' nicht benötigt und können unberücksichtigt bleiben.
Wenn Sie alle Eingaben korrekt gemacht haben, wählen Sie den OK Knopf am unteren Bildschirmrand und drücken <RETURN>. Dadurch werden Ihre Einstellungen gespeichert. Wenn Sie es sich anders überlegt haben, wählen Sie stattdessen den Knopf ABBRECHEN und drücken <RETURN>. Die Konfiguration wird dann abgebrochen und Ihre bisherigen Eingaben gehen verloren.
Wenn Sie OK gewählt haben, testet das Installationsprogramm zunächst, ob Ihre Eingaben für die Soundkarten korrekt sind. Leider kann es bei bei falschen Eingaben Ihrerseits auf manchen Soundkarten dazu kommen, daß das Installationsprogramm an dieser Stelle 'hängenbleibt'. Lesen Sie hierzu bitte im Abschnitt 'Installationsprogramm hängt' nach.
Waren Ihre Einstellungen korrekt, so erhalten Sie eine entsprechende Meldung. Im Fehlerfall werden Sie dagegen aufgefordert, das Installationsprogramm noch einmal zu starten und die korrekten Werte einzugeben.
Sie kommen nun in das Hauptmenu des Installationsprogrammes zurück. Wählen Sie hier <1> wenn Sie die soeben eingegebene Konfiguration doch noch einmal verändern wollen, oder <ESC>, um das Installationsprogramm zu verlassen.

Programmstart

Zum Start des Programms wechseln Sie zunächst auf das Laufwerk und das Verzeichnis, das das installierte Spiel enthält. Geben Sie dazu z.B. ein:

C: <RETURN>
CD \BLUEBYTE\SIEDLER <RETURN>

Anschließend können Sie, falls Ihr Computer richtig konfiguriert ist, mit der Eingabe von

SIEDLER <RETURN>

das Spiel starten. Das Spiel beginnt dann immer mit der Intro-Sequenz, die Sie aber durch Drücken einer Maustaste abbrechen können.

Möchten Sie dagegen sofort das Spiel starten, rufen Sie dieses in dem gleichen Verzeichnis mit folgendem Befehl auf:

QUICK <RETURN>

Damit wird sofort das eigentliche Spiel beginnen, ohne daß Sie sich das Intro ansehen müssen.

Nachträgliches Ändern der Konfiguration

Sie können die Konfiguration Ihrer Hardware jederzeit nachträglich verändern. Wechseln Sie dazu in das Verzeichnis, das das installierte Spiel enthält (z.B. in C:\BLUEBYTE\SIEDLER). Geben Sie dazu nacheinander ein:

```
C:                          <RETURN>
CD \BLUEBYTE\SIEDLER        <RETURN>
INSTALL                     <RETURN>
```

Das Ihnen bereits von der Programminstallation bekannte Programm erscheint. Wählen Sie darin den Punkt <1> um Ihre Konfiguration zu verändern, oder <ESC> um das Programm zu verlassen.

Tip:

Wenn Sie einen weiteren Menu-Eintrag in Ihrer CONFIG.SYS-Datei vermeiden möchten, können Sie auf folgende Möglichkeit zurückgreifen:

- erstellen Sie eine Batch-Datei mit folgenden Einträgen:

```
REM STARTDATEI FÜR SIEDLER
REM MOUSE-TREIBER EINBINDEN:
REM <Mouse-Treiber-Pfad><Mouse-Treiber>
REM Beispiel:
C:\DOS\MOUSE
REM VESA-TREIBER EINBINDEN:
REM <VESA-Treiber-Pfad><VESA-Treiber>
```

```
REM Beispiel:
C:\DOS\OTIVESA
REM SIEDLER STARTEN:
REM <SIEDLER-Pfad>SIEDLER
REM Beispiel:
C:\BLUEBYTE\SIEDLER\SIEDLER
```

- Passen Sie die Enträge an Ihre Bedürfnisse an und speichern Sie die Datei unter dem Namen 'STARTSD.BAT'.
- Wenn Sie nun Ihren Rechner neu booten und ihre Konfigurationsdateien mit <F5> umgehen, können Sie mit dem Aufruf der Batch-Datei STARTSD.BAT das Spiel 'DIE SIEDLER' starten.

PROBLEME

Installationsprogramm 'hängt'

Dieser Fall kann nach Beenden des SETUP-Teils auftreten, wenn Sie falsche Parameter eingegeben haben, d.h. Werte, die nicht mit den Einstellungen auf Ihrer Soundkarte übereinstimmen. Normalerweise stellt das Installationsprogramm dies fest und gibt eine Meldung aus. Booten Sie in diesem Fall Ihren Rechner noch einmal, starten das Installationsprogramm neu und geben Sie die korrekten Werte ein, nachdem Sie das Handbuch Ihrer Soundkarte zu Rate gezogen haben.

Suchpfad nicht ansprechbar

Diese Meldung erscheint, wenn Sie im SETUP-Teil des Installationsprogrammes einen Suchpfad eingegeben haben, der nicht existiert. Überprüfen Sie in diesem Fall Ihre Eingabe auf falsche Schreibweise.

Kein Sound, Keine Musik

Starten Sie bitte das Installationsprogramm und vergewissern Sie sich, daß Sie die entsprechende Karte aktiviert haben (Statusknopf auf ON). Überprüfen Sie bitte außerdem, ob die Einstellungen im Installationsprogramm den Hardwareeinstellungen auf Ihren Soundkarten entsprechen.
Verwenden Sie im Zweifelsfall sowohl für FM-Musik als auch für FX-Geräusche die Einstellung „Creative Labs Soundblaster", da viele Soundkarten zu dieser Karte kompatibel sind.

Spiel läuft langsam oder ruckelt manchmal merklich

Dieser Fehler kann aufgrund der verwendeten FX-Software bei manchen Soundkarten in Verbindung mit FX-Geräuschausgabe auftreten. Rufen Sie das Installationsprogramm auf, wählen Sie SETUP und setzen Sie den Aktivierungsknopf in der rechten Bildschirmhälfte, d.h. für die FX-Geräuschausgabe, auf OFF.

LETZTE ÄNDERUNGEN

Diese Angaben repräsentieren die letzten Änderungen, die nach Drucklegung der Handbücher vorgenommen wurden.

- Die „Aufgeben"-Funktion gemäß Seite 102 wurde entfernt. Der Computer erkennt automatisch, wenn einer der Spieler eine enorme Übermacht hat und erklärt diesen vorzeitig zum Sieger. Dazu sind 75% Landbesitz und 75% Ritterstärke (siehe Vergleichsstatistik auf Seite 81) notwendig.

- Die auf Seite 69 beschriebene Funktion des „Ritter abfangens" ist im letztendlichen Programm nicht enthalten. Sollten Sie in die Verlegenheit kommen, einen feindlichen Rittertrupp abfangen zu müssen, sollten Sie ein gegnerisches Wachgebäude anwählen, das sich in möglichst unmittelbarer Nähe Ihres eigenen, gegenwärtig angegriffenen, Gebäudes befindet. Schicken Sie eine gewisse Anzahl von Rittern zum Angriff und Sie werden erkennen, daß sich die Ritter auch auf freiem Feld prügeln werden, sobald Sie in gegenseitiger Sichtweite sind.

- Die Anzahl der Missionen wurde auf 30 festgelegt. Grundsätzlich ist es Ihr Ziel, die Gegner zu besiegen, also wenigstens 75% Land und Ritter zu haben.

- Damit Sie auch sehen können, welche und wieviele Ritter in Ihrem Schloß Wache schieben, haben Sie 2 Anzeigen:

a) In dem Menu für Ritter, in dem Sie die Anzahl der wachenden Ritter einstellen (obere Zahl), gibt die untere Zahl die tatsächliche Menge der Ritter an.

b) Wenn Sie sich mit einem Spezialklick Ihr Schloß ansehen, erscheint auf der 3. Seite rechts die Anzahl und Art der wachenden Ritter.

- Eine Anmerkung zu den Weltgrößen:

REFERENZKARTE

Die Standardweltgröße für 2 Spielteilnehmer ist Größe Nr. 3, bei 3-4 Spielern sollten Sie Weltgröße Nr. 4 nehmen, sonst wird es meist sehr gedrängt. Die Größen 1-2 sind eher für Testspiele eines einzelnen Spielers geeignet. Nach oben sind natürlich keine Grenzen gesetzt. Aber bedenken Sie vorher, daß ein Spiel bei Weltgröße 7 sehr lang ist.

- Installieren Sie „Die Siedler“ bitte nur mit dem mitgelieferten Programm und versuchen Sie nicht, die Files mittels eines DOS-Befehles zu kopieren, es werden dann Probleme auftreten.

- In den Optionen gibt es die Möglichkeit, Einstellungen bezüglich der Ongame-Musik vorzunehmen. Auf der linken Seite des Fensters kann die Musik an- und ausgeschaltet werden. Darunter haben Sie die Möglichkeit, die Lautstärke manuell einzustellen.

- In eben diesem Optionenmenu können Sie mittels des mit „S-VGA“ bezeichneten Anwahlfeldes auch zwischen den VGA und S-VGA Auflösungen hin und her schalten. Die Änderung wird dann sofort wirksam. Möglich ist die Umschaltung aber auch durch bloßes Betätigen der Taste „V“.

- Falls Sie mal eine Pause brauchen, können Sie den Rechner durch Drücken der Taste „P“ für kurze oder auch längere Unterbrechungen anhalten.

- Joystick-Kalibrierung: Wenn Sie ein Spiel im 2-Spieler Modus starten, muß der 2. Spieler erst seinen Joystick kalibrieren. Halten Sie dazu den Joystick in die jeweils angegebene Richtung und drücken Sie den Feuerknopf. Um während des Spiels den Joystick neu zu kalibrieren, drücken Sie „J“.

- Joystickgeschwindigkeit: Je nach Typus des Joysticks wünschen Sie sich vielleicht manchmal, daß er schneller oder langsamer reagieren möge. Mit den Tasten „+“ und „-“ erhöhen oder verringern Sie die Geschwindigkeit.

Für allerletzte Änderungen halten Sie auf Ihren Programmdisketten bitte immer nach einem Read.Me - File Ausschau. Falls sich noch weitere Änderungen ergeben haben sollten, werden Sie diese dort finden.